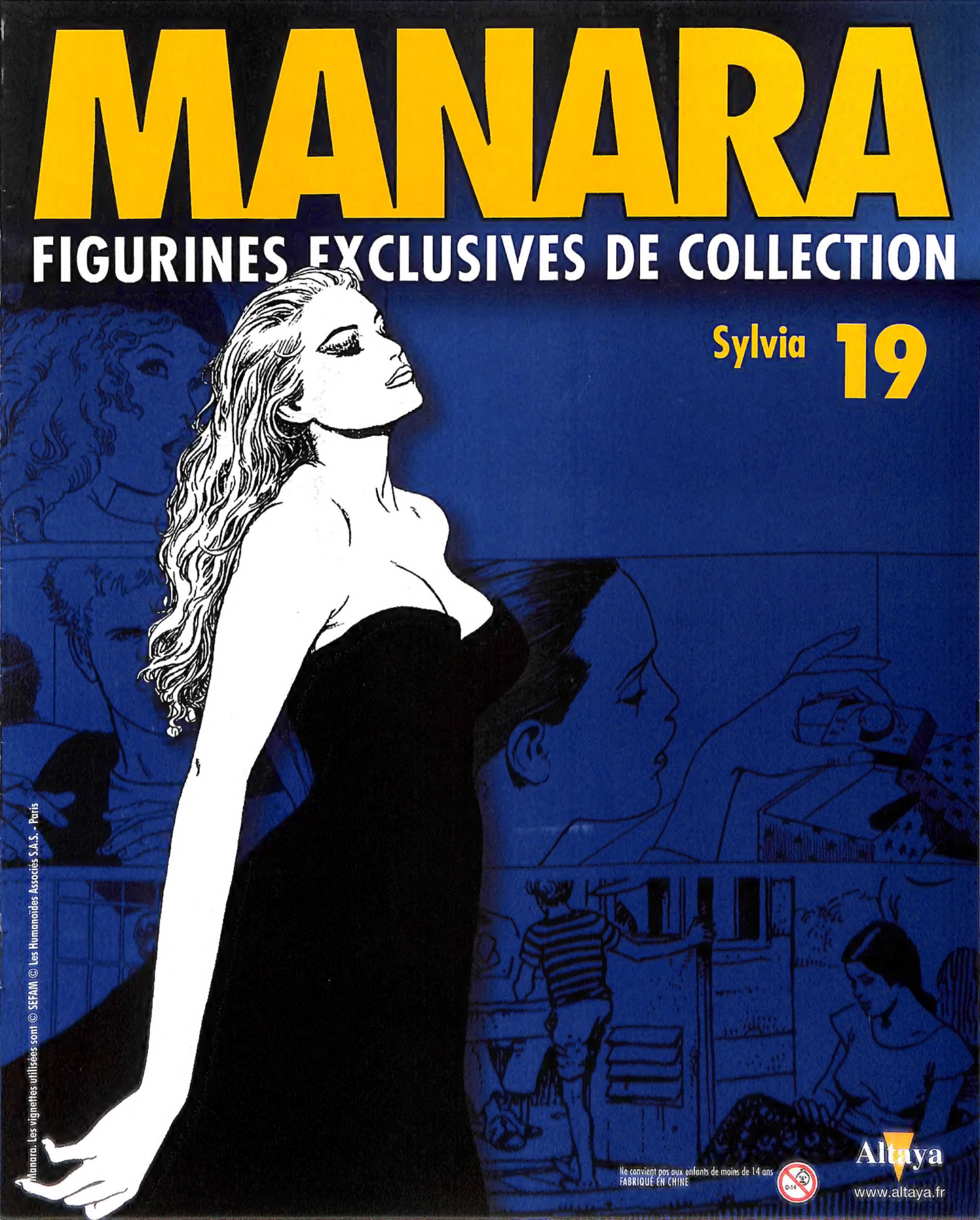
MANARA

FIGURINES EXCLUSIVES DE COLLECTION



Sylvia 19

Manara. Les vignettes utilisées sont © SEFAM © Les Humanoïdes Associés S.A.S. - Paris

Ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans
FABRIQUÉ EN CHINE

Altaya

www.altaya.fr

Milo Manara

éditeur
Ediciones Altaya, S.A.
Avda. Diagonal, 545
08029 Barcelona
président
Roberto Altarriba
directeur général
Mauricio Altarriba
responsable de produit
Charlotte Saigne

réalisation
Sintagma Creaciones Editoriales S.L.
C. Tuset, 19, 4°,3ª
08006 Barcelona, Espagne
directeur
Jordi Altarriba
coordination éditoriale
Mireia Ferrer, Guillermo Rodriguez
assistants d'édition
Emma Lladó, Xavier Verdaguer
conception graphique
David Guerra Estudio, Ramon Julià
textes
Jaume Vidal
édition
Carmen Soler

illustrations
© Manara, *Les Yeux de Pandora* ;
Les Humanoïdes Associés S.A.S. - Paris

Les vignettes illustrant les articles sont (sauf mention) :
© Manara, SEFAM,
Les Humanoïdes Associés,
Vicenzo Mollica

photogravure
Ungraf (Barcelone)
impression
Rotocayfo (Barcelone)
Impreso en Espana - Imprimé en Espagne

© 2007, Ediciones Altaya, S.A.

distribution
Pour la France
NMPP
Pour la Belgique
AMP rue de la Petite-Ile, 1
1070 Bruxelles
Tél. : (02) 525 14 11
Pour la Suisse
Naville 38-42, avenue Vibert
CH – 1227 Carouge – GE
Tél. : (022) 308 04 44
Pour le Québec
Messageries Benjamin
9600 Jean Milot Ville Lasalle
Québec H8R 1X7 Tél. : (514) 364 1780
ventes
Dépositaires et diffuseurs de presse
Pomévente

abonnement
Pour vous abonner à une collection :
www.altaya.fr
Ou par courrier :
Data Base Factory
90, bd National
92258 La Garenne-Colombes Cedex
Téléphone réservé aux abonnés :
08 92 23 15 25 (0,34 € min)
(de 8 h 30 à 17 h 30 du lundi au vendredi)

Pour commander un numéro ou payer vos factures d'abonnement, contactez le service clients :
www.macollection.fr

administration, marketing, édition
Éditions Cobra
18-22 rue des Poissonniers
92200 Neuilly-sur-Seine

directeur
Cyrille Prévost

marketing
Ève Boulan-Périvier

édition
Marie Renault

adaptation
Catherine Hardy

traduction
Michel Beauvais

Dépôt légal : à parution
Dépôt en Espagne : B.30204-2007

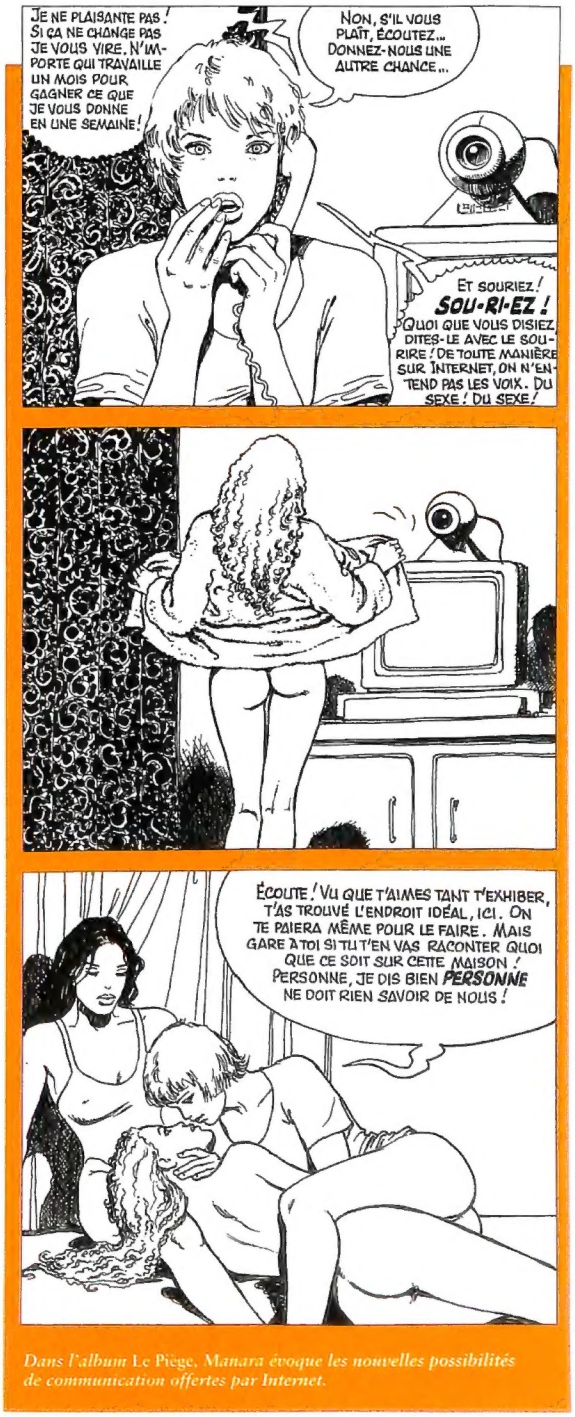
Le prix de ce numéro comprend le prix du fascicule et celui de la miniature. Miniature pour collectionneurs adultes, ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans. Toute reproduction, même partielle, de cette publication est interdite sans l'autorisation préalable de l'éditeur. Tous droits réservés. Cette publication ne peut être prêtée, revendue, louée ou utilisée à des fins commerciales.

Les quatre pages centrales et détachables du fascicule sont extraites d'une BD de Manara. Au fil des numéros de la collection, vous pourrez reconstituer ces œuvres dans leur intégralité.

INTERNET

Dès le milieu des années 1990, Milo Manara est déjà un artiste reconnu. À cette époque, il s'est beaucoup intéressé aux nouvelles technologies. Mais ne nous trompons pas : ces techniques de pointe aux possibilités innovantes ne l'ont en aucun cas conduit à délaisser le papier et l'encre. Il n'a jamais considéré, en effet, qu'un ordinateur pouvait lui permettre de mieux dessiner – que cela soit une bande dessinée, un film d'animation ou une campagne publicitaire. Toujours en quête de perfection créative, Manara est un artiste et un artisan au sens classique, attiré néanmoins par la modernité. S'il s'intéresse aux nouvelles technologies, ce n'est donc pas pour modifier son trait mais pour aller à la rencontre de nouveaux lecteurs. C'est aussi pour aller à la rencontre de nouvelles générations d'amateurs de bandes dessinées et de jeunes à la culture plus visuelle que littéraire. Manara avait pressenti l'importance qu'allait prendre le numérique. Il avait aussi compris que la grande révolution sociale et culturelle de la fin du millénaire pouvait être très profitable à son travail. Ainsi, les nouveaux moyens de communication lui ont permis d'avoir une relation plus intense et plus libre avec son public, et ces échanges ont été fructueux.

En 1996, il a créé son propre site Internet (www.milomanara.it). Depuis lors, celui-ci a été visité par des milliers d'internautes. Au fil du temps, Manara a incontestablement tiré profit d'Internet, qui l'a rendu encore

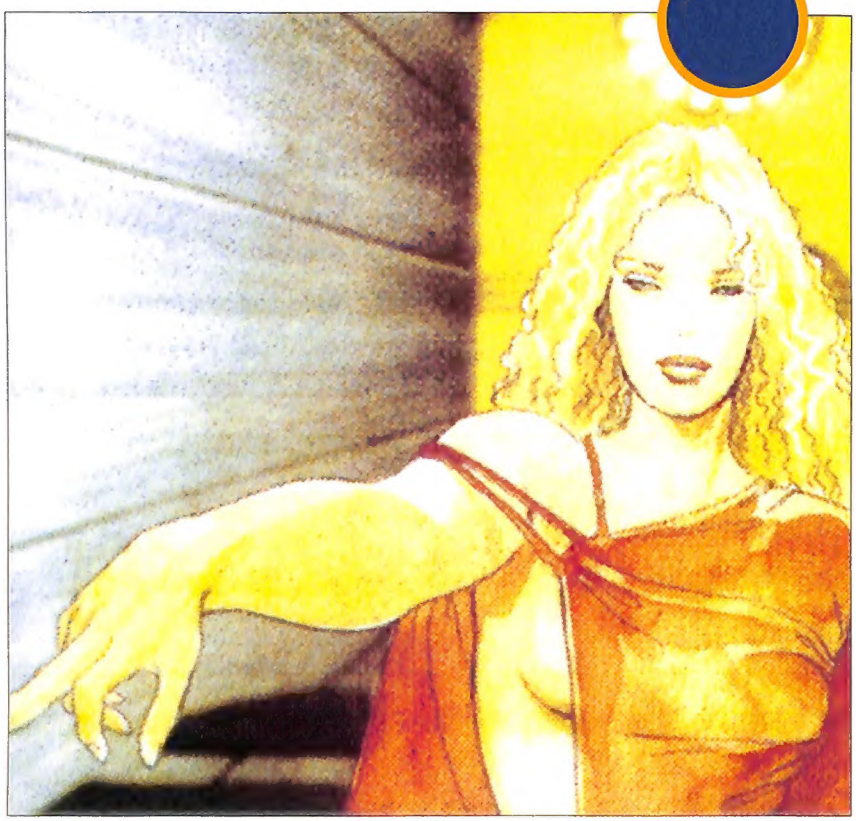

JE NE PLAISANTE PAS ! SI ÇA NE CHANGE PAS JE VOUS VIRE. N'IMPORTE QUI TRAVAILLE UN MOIS POUR GAGNER CE QUE JE VOUS DONNE EN UNE SEMAINE !
NON, S'IL VOUS PLAÎT, ÉCOUTEZ... DONNEZ-NOUS UNE AUTRE CHANCE...
ET SOURIEZ ! SOU-RI-EZ ! QUOI QUE VOUS DISIEZ, DITES-LE AVEC LE SOURIRE ! DE TOUTE MANIÈRE SUR INTERNET, ON N'ENTEND PAS LES VOIX. DU SEXE ! DU SEXE !
ÉCOUTE ! VU QUE T'AIMES TANT T'EXHIBER, T'AS TROUVÉ L'ENDROIT IDÉAL, ICI. ON TE PAIERA MÊME POUR LE FAIRE. MAIS GARE À TOI SI TU T'EN VAS RACONTER QUOI QUE CE SOIT SUR CETTE MAISON ! PERSONNE, JE DIS BIEN PERSONNE NE DOIT RIEN SAVOIR DE NOUS !

Dans l'album Le Piège, *Manara évoque les nouvelles possibilités de communication offertes par Internet.*

plus populaire. Outre son site, on trouve de multiples références à son œuvre et de nombreux articles sur l'artiste. Le site Internet de Manara fournit toujours des informations précises sur les nouveaux projets de l'artiste. Parallèlement à la création du site, Manara a commencé à réaliser des bandes dessinées destinées à des supports numériques. Leur idée directrice témoigne de sa conception de l'art : le numérique est un outil très utile qui permet au lecteur de s'impliquer dans l'histoire et de participer à celle-ci, en modifiant le scénario et en créant sa propre version.

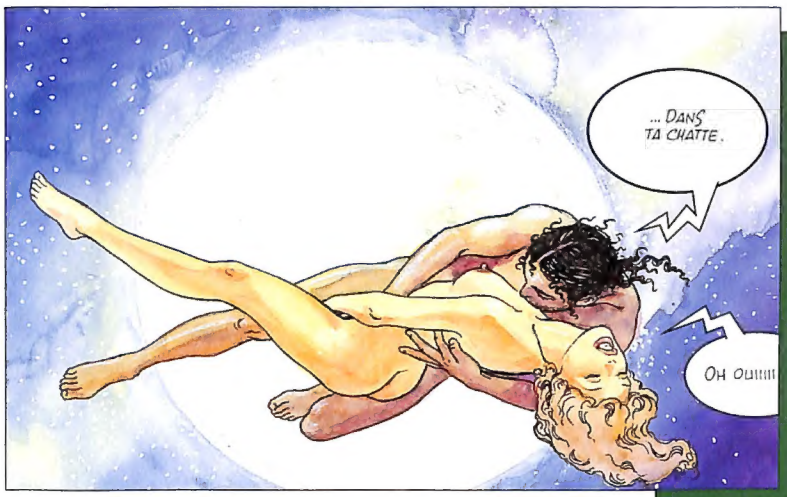
En 1996 a été créé un CD-ROM à partir de l'album *Gulliveriana*. Un an plus tard, sortait un jeu vidéo imaginé à partir d'un classique de la littérature indienne : *Le Kama Sutra*, de Vatsyayana Mallanaga. Manara a également conçu *Web Girls*, une version vidéo novatrice du *Piège* (1998). Cet album (en italien, *Tre ragazze nella rete*) s'inspire directement du phénomène Internet, avec une lecture critique de ce nouveau moyen de communication (comme on trouve toujours chez Manara). Dans *Le Piège*, Wanda, Wilma et Wendy sont des filles à la sensualité débridée (dans certaines éditions, le titre de cet album est *WWW*). Elles jouent avec la Toile, qui offre un monde nouveau de possibilités, pas toujours des plus honnêtes. Ces trois jeunes polissonnes à la beauté renversante (dont le style est caractéristique du dessinateur italien) n'affichent pas leur sensualité dans la rue, mais l'exhibent face à une Webcam. Bref, ce sont trois bombes sexuelles défiant le réseau des réseaux.

Au-delà du caractère apparemment superficiel de l'histoire, le thème véritable du *Piège* est, selon Manara, « une réflexion pas trop sérieuse sur l'exploitation sexuelle. L'érotisme est en soi une représentation virtuelle à laquelle on accède toujours par une clé que l'on vous remet.



En 1997 est sorti un jeu vidéo inspiré de l'œuvre de Vatsyayana Mallanaga : Le Kama Sutra. *Un album portant le même titre a été créé à partir de ce jeu.*

Des millions de personnes cherchent sans cesse l'âme sœur sur Internet ou quelqu'un qui puisse satisfaire leurs désirs sexuels. Manara aborde ouvertement le rôle de la Toile dans les relations humaines au XXI^e siècle.



Après avoir vaillamment surmonté de nombreuses épreuves, Parva parvient à réaliser son rêve : connaître charnellement son idole Shiva.

Miel n'en revient pas lorsqu'elle découvre qu'une simple pommade au parfum de caramel permet à quiconque de devenir invisible.

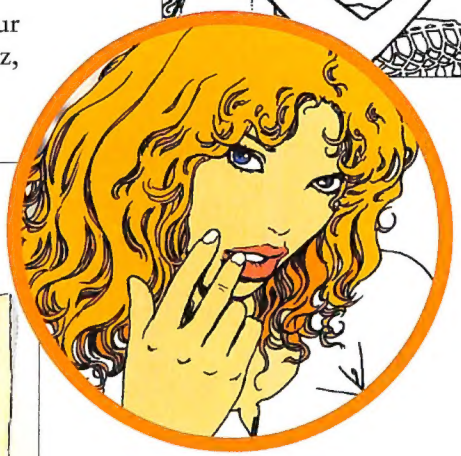
Manara n'a pas tourné le dos aux nouvelles technologies car il a compris qu'elles allaient lui permettre d'aller à la rencontre de nouveaux lecteurs. Il n'a cependant jamais renoncé au papier et à l'encre.

À condition de payer. » Mais l'érotisme, qui est aussi naturel que l'air que nous respirons, n'a pas de prix. C'est pourquoi, Manara fustige dans *Le Piège* une fois encore le caractère commercial de l'érotisme, encore plus sophistiqué, bien sûr, sur Internet.

INVENTION

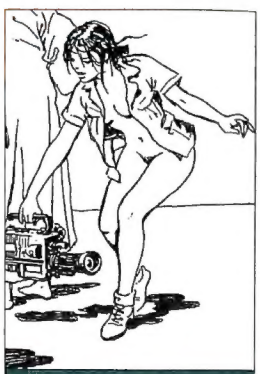
Technique, technologie et science sont liées dans l'œuvre de Manara. On y trouve donc non seulement du sentiment mais aussi de la raison. Outre l'émetteur du *Déclic* (l'appareil scientifique le plus célèbre imaginé par le dessinateur), il existe dans l'œuvre de Manara d'autres inventions et objets qui sont détournés de leur fonction initiale et utilisés à d'autres fins.
Créé à l'origine pour résoudre les problèmes d'impuissance, l'émetteur du *Déclic* du docteur Kranz est volé par son collègue, le docteur Fez, qui s'en sert pour séduire Claudia, la femme de l'avocat Cristiani. L'autre grand produit, censé aussi être le fruit d'une recherche scientifique, est la pommade permettant de devenir invisible. Créée par un professeur de physique amoureux et pathétique, celle-ci permet de devenir invisible en l'appliquant sur le corps. L'odeur de la personne bénéficiant de cet étonnant pouvoir reste néanmoins perceptible. Dans *Le Parfum de l'invisible*, ce scientifique, soucieux d'écologie, a en effet utilisé du caramel pour agglutiner les ingrédients de cette pommade. Les onguents sont aussi liés à la chimie antique, comme on peut le voir dans *La Métamorphose de Lucius*. Dans cette œuvre, Lucius et sa bien-aimée, Fotis, épient une sorcière qui, en appliquant un onguent secret, se transforme en oiseau. Lucius, dont le rêve est de voler, s'enduit donc de pommade. Mais Fotis s'est trompée de

Même si le corps du professeur de physique est invisible, Miel sait comment faire pour que les parties intimes de celui-ci prennent du volume.

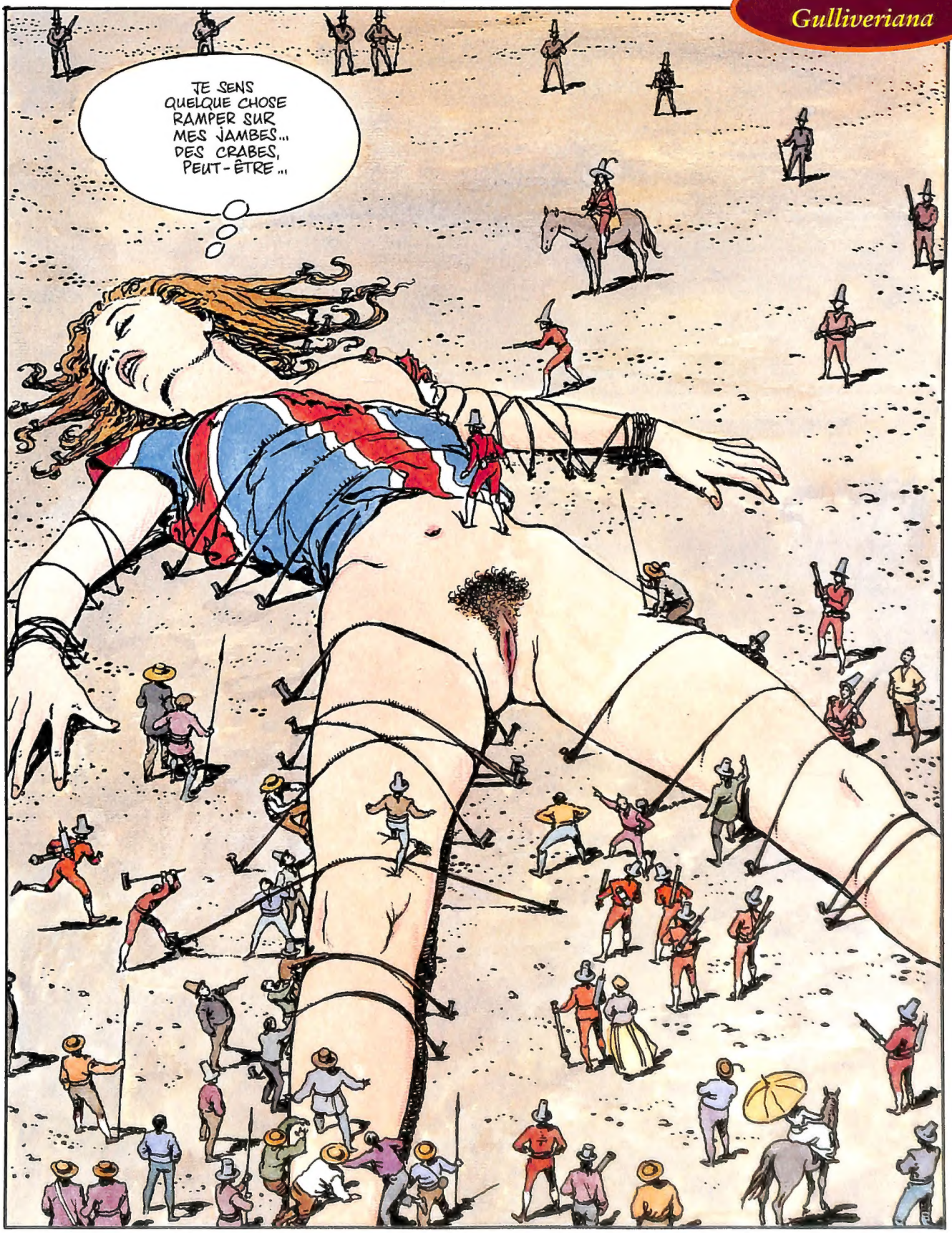


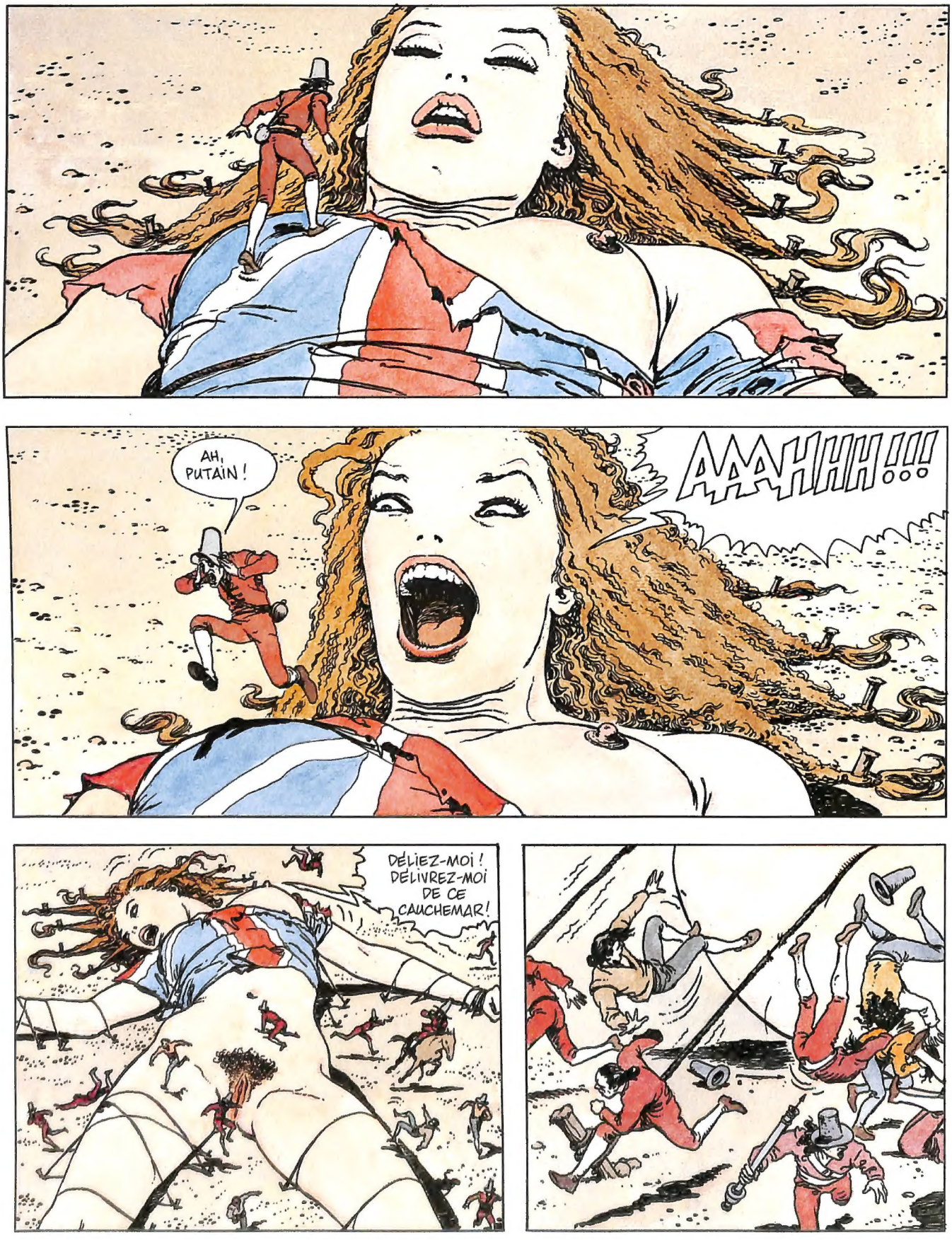
Parva est folle amoureuse d'un célèbre saxophoniste : Shiva. Le destin lui donnera une chance formidable, même si elle va devoir franchir des obstacles.

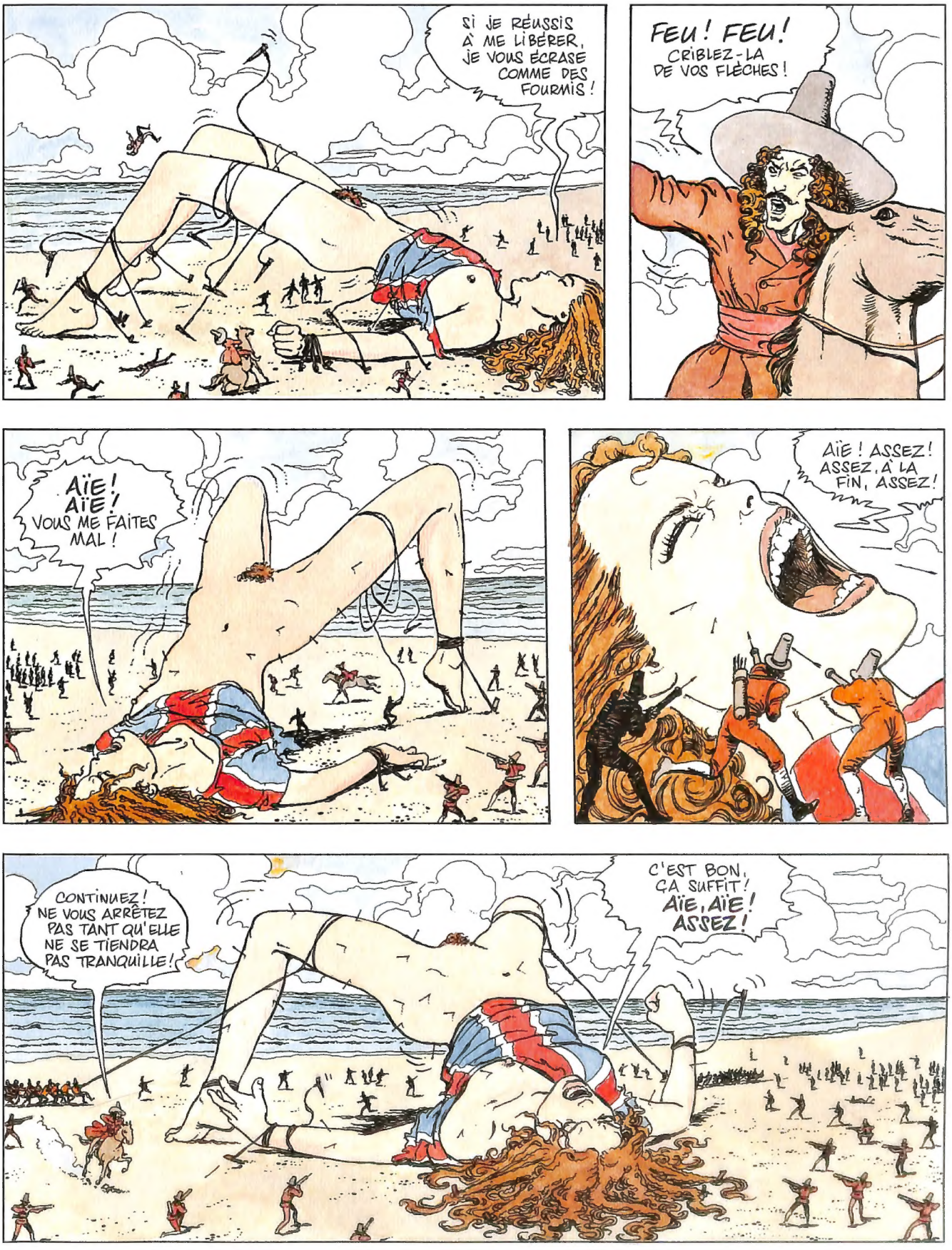
Dans Le Kama Sutra, *une ceinture qui parle se transforme en pénis si on la frotte. Pour Parva, il est très facile d'exciter cette ceinture. Surgit alors un génie, comme s'il s'agissait de la lampe d'Aladin.*

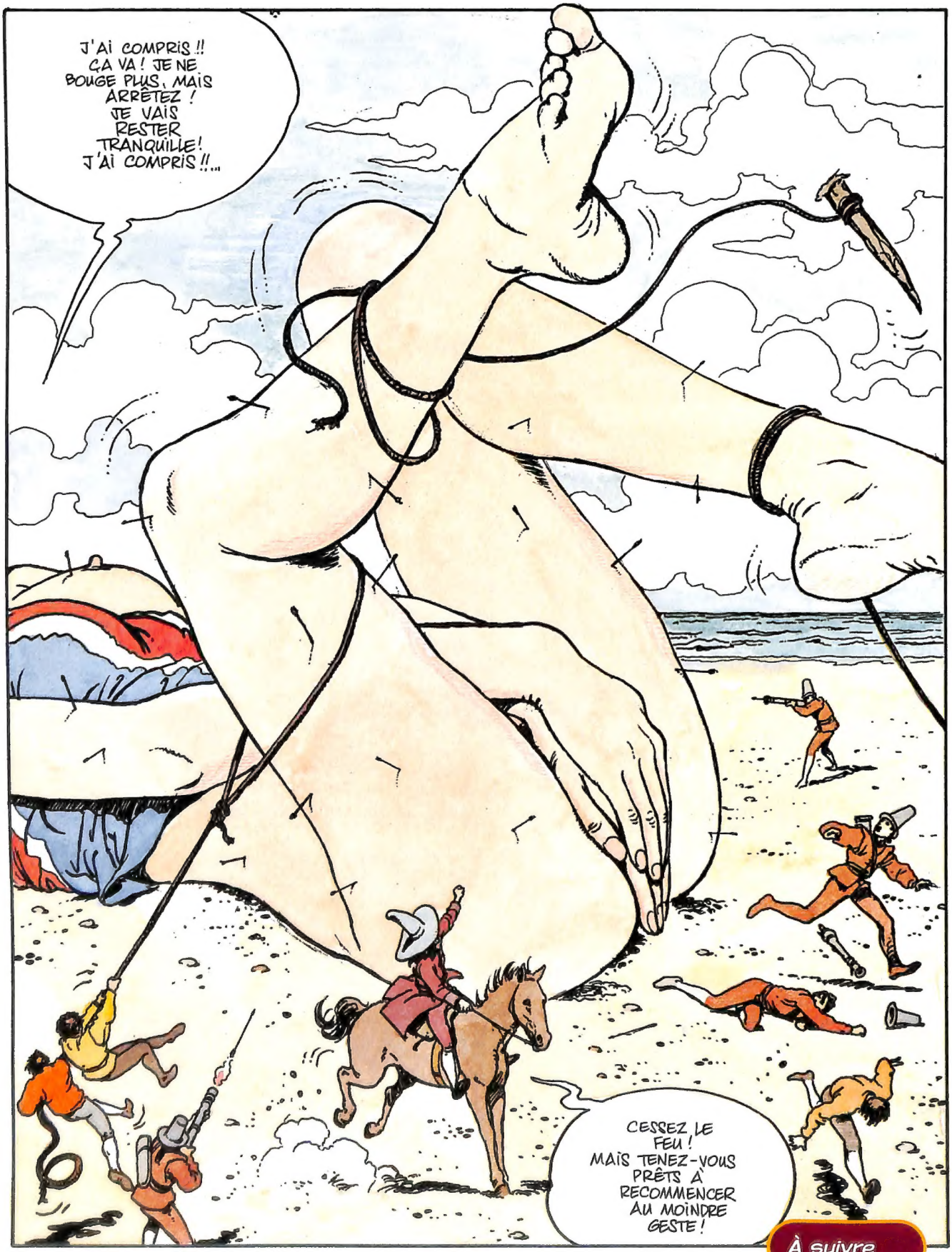


Les caméras vidéo apparaissent souvent dans les bandes dessinées de Manara.

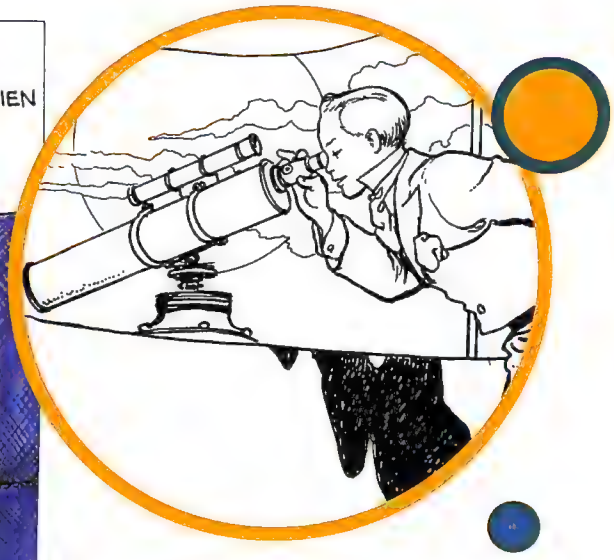

JE SENS QUELQUE CHOSE RAMPER SUR MES JAMBES... DES CRABES, PEUT-ÊTRE...


AH, PUTAIN !
AAAHHH !!!
DÉLIEZ-MOI ! DÉLIVREZ-MOI DE CE CAUCHEMAR !


SI JE RÉUSSIS À ME LIBÉRER, JE VOUS ÉCRASE COMME DES FOURMIS !
FEU ! FEU ! CRIBLEZ-LA DE VOS FLÈCHES !
AÏE ! AÏE ! VOUS ME FAITES MAL !
AÏE ! ASSEZ ! ASSEZ, À LA FIN, ASSEZ !
CONTINUEZ ! NE VOUS ARRÊTEZ PAS TANT QU'ELLE NE SE TIENDRA PAS TRANQUILLE !
C'EST BON, ÇA SUFFIT ! AÏE, AÏE ! ASSEZ !


J'AI COMPRIS !! ÇA VA ! JE NE BOUGE PLUS, MAIS ARRÊTEZ ! JE VAIS RESTER TRANQUILLE ! J'AI COMPRIS !!...
CESSEZ LE FEU ! MAIS TENEZ-VOUS PRÊTS À RECOMMENCER AU MOINDRE GESTE !
À suivre

Qui n'a pas un jour rêvé de voler ? Un onguent doit transformer Lucius en un bel oiseau. Mais Fotis, sa maîtresse, se trompe de flacon et Lucius est malheureusement métamorphosé en âne.

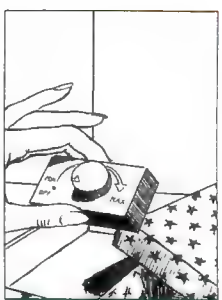


flacon, et Lucius se transforme en âne. On retrouve la magie et la transmutation dans l'album du *Kama Sutra*. Là, c'est une ceinture qui, lorsqu'on la frotte, devient un pénis. Un génie apparaît alors, comme cela se produit avec la lampe d'Aladin. Il s'agit de l'esprit de Shiva, qui dit à Parva que, si elle surmonte une série d'épreuves, ils pourront se rencontrer réellement « corps et âme ».

Dans le quatrième tome du *Déclic*, le perfide docteur Fez met à la disposition d'Angelina, mue par d'obscurs intérêts, le fameux émetteur et des caméras vidéo en miniature qu'il a lui-même conçues. Angelina utilise ces dernières comme un jouet sexuel avec Claudia. Autres objets détournés de leur fonction et utilisés, cette fois-ci, lors de scènes macabres : les cordes de piano. Une femme surnommée Si bémol, personnage féminin pervers et odieux de *Rendez-vous fatal* se sert de ce moyen atroce pour émasculer des prisonniers bosniaques.

Dans *Le Déclic*, l'arme du vigile qui surveille l'entrée d'une île mystérieuse où se trouve le siège d'une organisation sectaire se révèle beaucoup moins dangereuse. Il s'agit en effet d'un rayon paralysant, non mortel, comme celui qu'utilisaient les personnages de la série télévisée *Star Trek*. Dans *Voyage à Tulum*, on découvre aussi un étrange télescope, qui permet de voir comment seront au bout de quelques années les personnes observées. Bref, c'est un télescope permettant de voir l'avenir.

Pour Manara, ce personnage de femme nue, aussi sophistiquée que froide, pourrait bien être le modèle du futur. Avec cette illustration, le dessinateur italien achève son étude exhaustive sur le pouvoir, ses mises et ses modèles, au cours de l'histoire.



Le déclic est l'invention scientifique la plus connue de l'œuvre de Manara. À l'origine, cet appareil était destiné à résoudre les problèmes d'impuissance.

LES ŒUVRES
LE KAMA SUTRA

Titre
Le Kama Sutra

Éditeur et année de publication
Albin Michel, 2005

Scénariste
Milo Manara

Particularités
Version libre de l'œuvre originale de même titre et écrite par le vénérable érudit Vatsyayana Mallanaga. Manara, ses dessins, ses couleurs, et l'univers de la bande dessinée réalisent la rencontre du plaisir suprême.

À LA FIN DU XX^e SIÈCLE, LA NARRATION DANS LES BANDES DESSINÉES A TELLEMENT PROGRESSÉ QUE L'ON A PARLÉ DE « ROMAN GRAPHIQUE ». LES INDUSTRIES DU CINÉMA ET DES JEUX VIDÉO SE SONT APERÇUES DU FORMIDABLE POTENTIEL CRÉATIF DE CET ART. CE QUI LEUR A PERMIS D'ENRICHIR LEURS PRODUCTIONS.

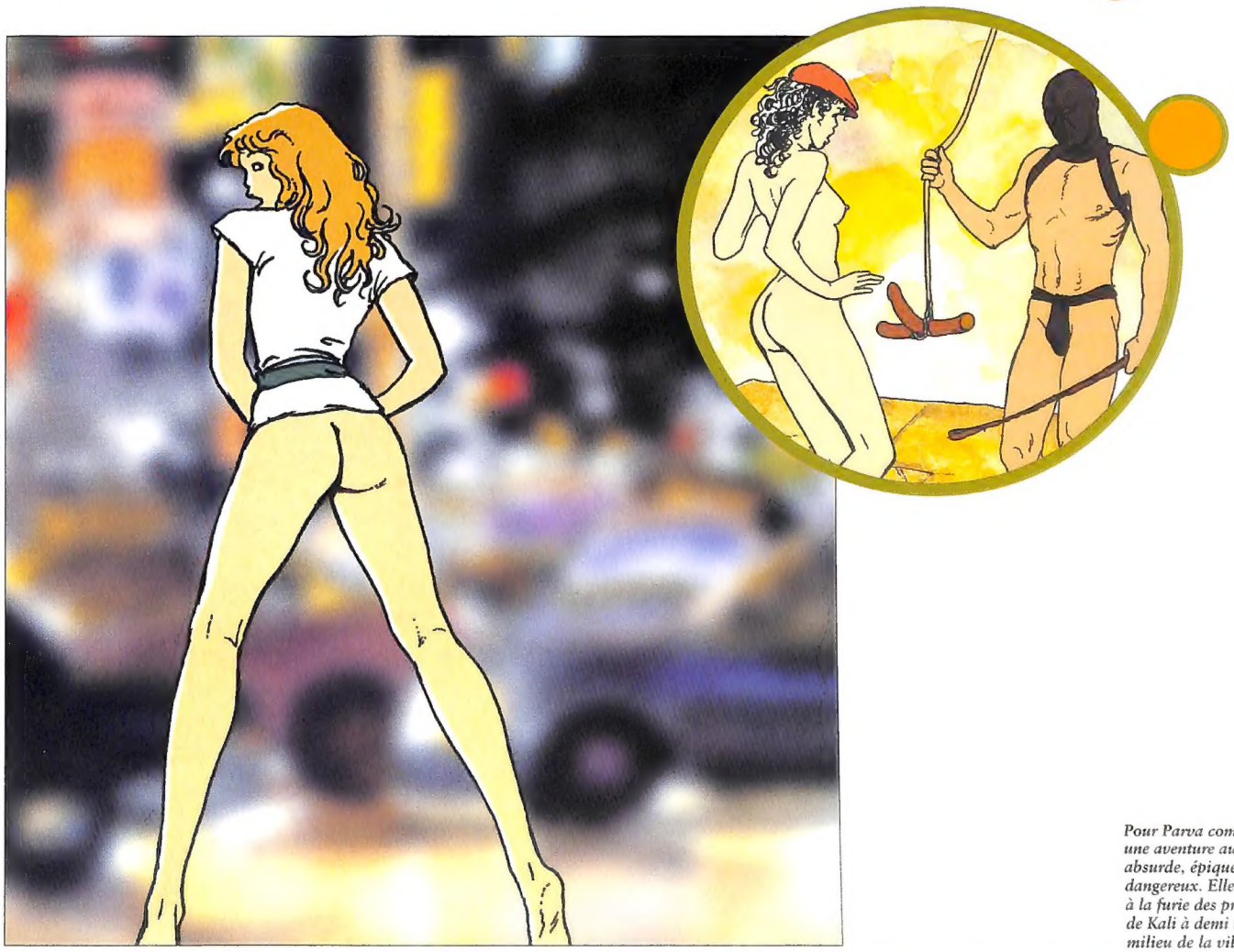
Malgré l'intérêt que les bandes dessinées n'ont cessé de susciter, certains annonçaient leur fin imminente. Ils avaient tort, et les nouvelles technologies n'ont pas fait disparaître ce genre artistique. Non seulement les bandes dessinées continuent à exister au XXI^e siècle, mais elles tirent aussi profit de l'informatique : il peut être un outil supplémentaire pour le dessin, la couleur, la composition et la création de fonds. Le monde fantastique des bandes dessinées a pu également être transposé en jeux vidéo. Artiste à l'esprit toujours en éveil, Manara a été l'un des précurseurs de cet échange entre monde virtuel et bandes dessinées.

Au milieu des années 1990, Manara a été chargé de créer un jeu vidéo à partir d'un classique de la littérature indienne : *Le Kama Sutra*.
Les éditions Albin Michel ont publié l'adaptation en bandes dessinées de ce jeu, mais sans le CD-ROM. Manara en fut quelque peu mécontent, car le jeu avait été conçu pour que les utilisateurs puissent intervenir et choisir entre différentes propositions. Dans la bande dessinée, la narration ne se déroule que dans un sens :

les grands changements de scènes la rendent plus intéressante par la singularité des fonds (pensés et travaillés pour le numérique), que par l'histoire elle-même.
Ce *Kama Sutra* s'inspire de l'œuvre originale, écrite par le mystique indien Vatsyayana Mallanaga vers l'an 500. Cet ouvrage était une sorte de résumé de toute la connaissance populaire indienne, transmise jusqu'alors par la langue orale. Au fil du temps, tous les passages du livre qui ont subsisté et qui sont devenus les plus célèbres avaient trait à l'érotisme. Les positions pour faire l'amour y sont précisément décrites.
Il s'agissait pourtant d'un ouvrage sur les us et coutumes qui évoquait également l'art, l'éducation, la connaissance et le bon goût.

Dans la partie consacrée à l'amour, on trouve divers rites de séduction et des conseils pour créer une ambiance permettant aux amants de se sentir transportés dans une autre dimension. Celle-ci était propice non seulement au plaisir sexuel mais encore à l'éveil de tous les sens. Mais il s'est produit avec l'œuvre de Vatsyayana Mallanaga le même phénomène qu'avec celle de Manara : on prête davantage attention à ce qui est évident qu'à la subtilité des autres messages. Cette version du *Kama Sutra* en bandes dessinées n'est donc pas une simple énumération des différentes manières de faire l'amour, mais aussi une succession de situations où se mêlent la recherche de l'union totale à travers le sexe et des scènes plus anecdotiques et humoristiques.

Lulu surmontera toutes les épreuves sexuelles que lui imposent les sujets de la déesse Kali. Comment et avec qui, cela importe peu : Lulu est une virtuose de l'art d'Éros.



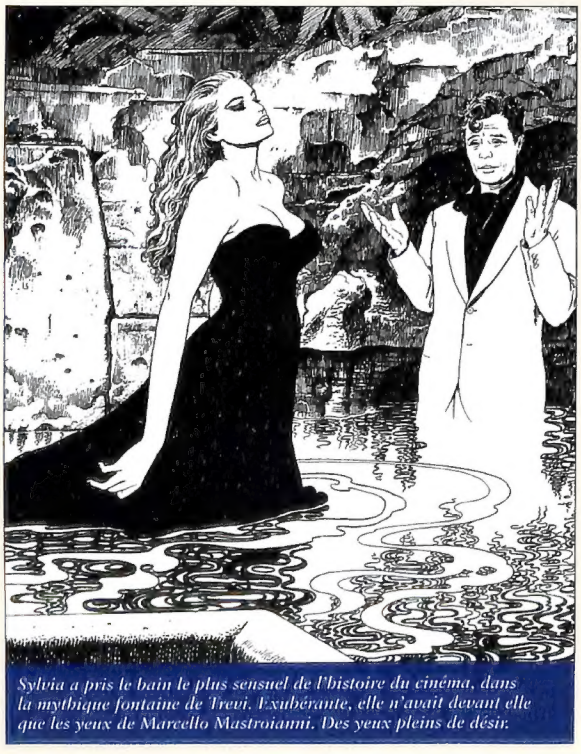
Pour Parva commence une aventure au caractère absurde, épique et dangereux. Elle échappe à la furie des protecteurs de Kali à demi nue au milieu de la ville.

SYLVIA

« LA PREMIÈRE FEMME DU PREMIER JOUR DE LA CRÉATION »

SYLVIA EST UNE BEAUTÉ NORDIQUE QUI APPARAÎT DANS « LA DOLCE VITA » (1960), DE FEDERICO FELLINI. C'EST LA SEULE CAPABLE DE FAIRE NAÎTRE LA PASSION CHEZ MARCELLO.

Marcello est un journaliste séduisant mais distant. C'est l'auteur de chroniques sur la décadence d'une partie de la grande bourgeoisie romaine. Marcello, le personnage interprété par Marcello Mastroianni, dit à Sylvia, qui ne comprend pas un mot : « Tu es tout, Sylvia, tu sais que tu es tout. Tu es la première femme du premier jour de la Création. La mère, la sœur, l'épouse, la maîtresse, la terre, la maison ». L'actrice qui interprétait ce rôle était Anita Ekberg. À la plastique envoûtante, Sylvia a l'âme sensible. Elle peut ainsi chercher du lait au petit matin pour nourrir un pauvre chat abandonné. Le caractère enfantin de Sylvia, aux formes voluptueuses et à l'âme candide, rend son charme irrésistible. La scène où elle se baigne dans la fontaine de Trevi, à la nuit tombée, invitant Marcello à la rejoindre, est l'une des plus célèbres du cinéma italien. On retrouve Sylvia dans le portfolio *Milo Manara. Fellini* (Grifo Edizioni ed.) On y découvre les illustrations de Manara pour réaliser la scénographie du bateau *Fellini* de la compagnie Costa Crociere. Sur l'une de ces images apparaissent Sylvia et Marcello dans la fontaine.



Sylvia a pris le bain le plus sensuel de l'histoire du cinéma, dans la mythique fontaine de Trevi. Exubérante, elle n'avait devant elle que les yeux de Marcello Mastroianni. Des yeux pleins de désir.

Le charme de Sylvia est si envoûtant qu'aucun homme ne peut lui résister.

La même maison d'édition italienne a publié aussi le portfolio *Milo Manara. Fellini. Roma*. On y trouve une illustration où l'on voit Fellini, de dos, qui contemple Sylvia, dans l'eau jusqu'aux genoux. Elle a tellement marqué les esprits que certains réalisateurs y font même clairement référence dans leurs films. Ainsi, la réalisatrice et scénariste Audrey Wells, dans *Sous le soleil de Toscane* (2003), a imaginé le personnage de Katherine. Sans être le protagoniste principal de l'histoire, elle a néanmoins beaucoup d'importance. C'est une femme, mûre, épuisant pleinement la vie qui, dans sa jeunesse, avait été découverte par Fellini. Dans une des scènes, Katherine, habillée comme Sylvia, se glisse dans une fontaine d'un petit village, ce qui rappelle la célèbre scène de *La Dolce Vita*.

OH, OUI, JE ME SENS LIBRE, MAINTENANT ! JE PEUX DESCENDRE À TERRE EN TOUTE TRANQUILLITÉ !
CLAUDIA, CLAUDIA ! TU ES TROP NAÏVE ! CELA FAIT PARTIE DE TON CHARME, D'AILLEURS...
JE SAIS QU'IL EST ACCUSÉ DE CORRUPTION, MAIS TOUT LE POUVOIR EST CORROMPU, DANS LE MONDE ENTIER

Altaya

www.altaya.fr

M 09299 - 19 - F: 11,99 € - EY